

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI EKSPRESI  
BERBASIS NILAI-NILAI ISLAMI UNTUK MENINGKATKAN SIKAP  
ASERTIF SISWA-SISWI MTS IHYAUL ISLAM GRESIK**

**Skripsi**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)



Oleh:

**Ahmad Dlimam Al-Abror**  
**NIM. B53215042**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**2019**

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI**

Nama : Ahmad Dlimam Al Abror

Nim : B53215042

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Judul : **Pengembangan Media Permainan Monopoli**  
**Ekspresi Berbasis Nilai-nilai Islami Pada Siswa-**  
**siswi MTs Ihyaul Islam Gresik**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2. Skripsi ini benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi dari karya orang lain.
3. Apabila dikemudian hari terbukti dan dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.



Surabaya, 12 Juli 2019  
Yang Menyatakan

**Ahmad Dlimam Al Abror**  
**NIM. B53215042**

### **PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI**

Nama : Ahmad Dlimam Al Abror

NIM : B53215042

Judul : **Pengembangan Media Permainan Monopoli Ekspresi  
Berbasis Nilai-Nilai Islami Untuk Meningkatkan Sikap  
Asertif Siswa-Siswi MTs Ihyaul Islam Gresik**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Surabaya, 15 Juli 2019  
Telah disetujui oleh:  
Dosen Pembimbing,



**Dr. Rudy Al-Hana, M.Ag.**  
**NIP 196803091991031001**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ahmad Dlimam Al-Abror ini telah dipertahankan di depan Tim  
Penguji Skripsi

Surabaya, 22 Juli 2019

Mengesahkan,  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi



Dekan,

Dr. H. Abd. Halim, M.Ag.  
NIP. 196307251991031003

Penguji I,

Dr. H. Rudy Al Hana, M.Ag.  
NIP. 196803091991031001

Penguji II,

Dr. Lukman Fahmi, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 197311212005011002

Penguji III,

Mohamad Thohir, M.Pd.I.  
NIP. 197905172009011007

Penguji IV

Dr. Ainur Rofiq, S.Sos.I., M.Pd., Kons.  
NIP. 197708082007101004





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

*Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:*

Nama : Ahmad Dimam Al Abror  
NIM : B53215042  
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi / Pk1  
E-mail address : ahmaddimam1234@gmail.com

*Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :*

☒ Skripsi    ☐ Tesis    ☐ Desertasi    ☐ Lain-lain (\_\_\_\_\_)

*yang berjudul :*

Pengembangan Media Permainan Monopoli Ekspresi Berbasis  
Nilai-Nilai Islami Untuk Meningkatkan Sikap Aserif  
Siswa-Siswi MTs Ihyani Islam Gresik

*beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.*

*Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.*

*Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.*

Surabaya, Rabu 7 Agustus 2019

Penulis

  
(Ahmad Dimam Al Abror),  
nama terang dan tanda tangan

## ABSTRAK

Ahmad Dlimam Al Abror (B53215042) *Pengembangan Media Permainan Monopoli Ekspresi Berbasis Nilai-Nilai Islami untuk Meningkatkan Sikap Asertif pada Siswa-Siswi MTs Ihyaul Islam Gresik.*

Fokus penelitian adalah (1) Bagaimana memenuhi kriteria keberterimaan (kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan) untuk meningkatkan sikap asertif. (2) Bagaimana hasil pelaksanaan dari media permainan monopoli ekspresi berbasis nilai-nilai islami untuk meningkatkan sikap asertif pada siswa di MTs Ihyaul Islam Gresik.

Dalam menjawab penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), dengan mengkolaborasikan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari catatan lembar identitas siswa dan observasi lapangan serta hasil wawancara. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui skala penilaian tim uji ahli.

Proses pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan dengan saran dan masukan dari tim uji ahli. Sehingga menghasilkan produk permainan monopoli ekspresi yang cocok dan sesuai untuk membantu dalam meningkatkan sikap asertif pada siswa. Sedangkan proses penerapan permainan monopoli ekspresi disesuaikan dengan jam pelajaran subyek. Sehingga proses permainan monopoli ekspresi ini dapat dikatakan cukup efektif untuk membantu siswa dalam meningkatkan sikap asertif yang kurang.

Adapun proses permainan monopoli ekspresi berbasis nilai-nilai islami untuk meningkatkan sikap asertif pada siswa siswi MTs Ihyaul Islam Gresik dalam penelitian ini dikategorikan sangat tepat. Hal ini didapatkan berdasarkan data tim uji ahli diperoleh hasil akhir sebesar 89,5%.

**Kata Kunci:** *Permainan Monopoli, ekspresi, sikap asertif.*

## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI .....</b>   | <b>i</b>    |
| <b>PENGESAHAN TIM UJI SKRIPSI .....</b>   | <b>ii</b>   |
| <b>MOTTO .....</b>  | <b>iii</b>  |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>   | <b>iv</b>   |
| <b>PERTANGGUNG JAWABAN PENULISAN SKRIPSI.....</b>   | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK .....</b>  | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>  | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>  | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>   | <b>ix</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>   | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang .....   | 1           |
| B. Rumusan Masalah .....  | 6           |
| C. Tujuan Penelitian .....  | 6           |
| D. Manfaat Penelitian .....   | 7           |
| E. Definisi Konsep.....   | 8           |
| F. Spesifikasi produk.....  | 13          |
| G. Metode Penelitian.....   | 18          |
| <b>BAB II PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI EKSPRESI BERBASIS<br/>NILAI-NILAI ISLAMI UNTUK MENINGKATKAN SIKAP ASERTIF<br/>SISWA-SISWI MTS IHYAUL ISLAM .....</b>    | <b>33</b>   |
| A. Kajian Teoritik .....  | 33          |
| B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....   | 62          |
| <b>BAB III PENYAJIAN DATA .....</b>   | <b>64</b>   |
| A. Deskripsi Umum Objek Penelitian .....  | 64          |
| B. Pelaksanaan Media Permainan Monopoli Ekspresi Berbasis Nilai-Nilai<br>Islami Untuk Meningkatkan Sikap Asertif Siswa-Siswi MTs Ihyaul Islam<br>Gresik ..... | 75          |
| <b>BAB IV ANALISIS DATA.....</b>  | <b>102</b>  |
| A. Analisis Data Permainan Monopoli Ekspresi Berbasis Nilai-Nilai Islami<br>Untuk Meningkatkan Sikap Asertif Siswa-Siswi MTs Ihyaul Islam Gresik<br>.....     | 102         |









## PENDAHULUAN









[illegible]



## D.Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, adapun kedua manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

## 1. Manfaat Secara Teoritis

Dari segi teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pelengkap bahan rujukan atau bermanfaat sebagai penambah referensi kepustakaan bagi penelitian selanjutnya yang ingin meneliti tentang cara meningkatkan sikap asertif pada siswa-siswi melalui permainan monopoli ekspresi. Selain itu, juga diharapkan media permainan ini menjadi salah satu strategi yang bisa dimanfaatkan untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling dalam bimbingan kelompok.

## 2. Manfaat Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Masyarakat

Produk permainan monopoli ekspresi bisa dimainkan dengan mudah oleh semua kalangan masyarakat yang memiliki sikap asertif kurang sehingga tidak menjadi penghambat seseorang untuk berinteraksi dan bersosial.

b. Lembaga

Produk permainan dalam penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi sebagai media pembelajaran siswa-siswi

















konselor, atau BK di lembaga guna meningkatkan sikap asertif pada siswa-siswi.

4. Respon Aktif Positif yaitu tampilan dan konten yang ada di permainan monopoli ekspresi sehingga berpotensi dapat menarik minat remaja untuk melakukan permainan monopoli ekspresi, sehingga, sehingga remaja tersebut dengan sukarela dan senang hati mengikuti permainan yang mempunyai tujuan meningkatkan sikap asertif.<sup>23</sup>

Pengembangan media permainan ini mempunyai tujuan agar dapat meningkatkan perilaku asertif pada siswa siswi. Produk ini terdiri dari tiga bagian, yaitu:

- ### 1. Nama dan Deskripsi Produk.

Produk yang ingin dikembangkan oleh peneliti guna meningkatkan sikap asertif pada siswa siswi yaitu dengan mengembangkan permainan monopoli. Adapun permainan monopoli yang biasa dimainkan anak-anak atau remaja adalah a. Sebuah papan permainan yang dilengkapi dengan petak-petak, menerangkan tanah bangunan, stasiun, pajak dan kesempatan; b. 2 biji dadu; c. 32 buah biji rumah warna hijau dan 12 hotel dengan warna merah; d. 1 set kartu dana umum dan 1 set kartu kesempatan; e. Kartu hak milik

<sup>23</sup> Mukfiah Ma'isyah, “*pengembangan Paket Pelatihan konseling Keluarga Dalam Meningkatkan Kualitas peran Ibu Rumah Tangga di Desa Kepuh Kejayan Pasuruan*”, (Skripsi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya, 2016), hal. 11-12.











## 2. Subyek dan Lokasi Penelitian

[illegible]

















c. Analisis hasil atau temuan dari permainan monopoli ekspresi.

## 7. Uji Keabsahan Hasil Penelitian

a. Perpanjangan Keikutsertaan

[illegible]

### b. Ketentuan Pengamatan

Dalam rangka memperoleh derajat pengabsahan hasil penelitian yang maksimal maka perlu dilakukan peningkatan ketentuan pengamatan di lapangan dengan melibatkan seluruh panca indra seperti indra pendengaran, perasaan dan insting penelitian. Ketentuan pengamatan bermaksud menemukan kriteria atau unsur-unsur yang relevan dengan masalah atau isu yang sedang diangkat oleh peneliti dan kemudian dapat lebih fokus terhadap aspek tersebut. dengan demikian peneliti melakukan pengamatan dengan rinci, menyeluruh dan berkesinambungan terhadap factor-faktor yang nampak, kemudian menelaah secara menyeluruh sampai faktor yang ada dapat benar-benar dipahami oleh peneliti.

[illegible]



Dalam pembahasan suatu penelitian diperlukan adanya sistematika pembahasan yang bertujuan untuk memudahkan seorang peneliti dalam penelitian. Langkah-langkah pembahasan sebagai berikut:

[illegible]

Bab kedua Kajian Teori. Pada bab ini terdiri dari dua sub-bab, yakni kajian teoritik yang meliputi: pengertian media permainan monopoli ekspresi; pengertian sikap asertif pada remaja; pengertian remaja; pengertian media permainan monopoli ekspresi untuk meningkatkan sikap asertif pada siswa-siswi. Selajutnya adalah penelitian terdahulu yang relevan yaitu peneliti akan menulis dan menjelaskan kesamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang dengan peneliti terdahulu mengenai permainan monopoli ekspresi dan meningkatkan sikap asertif.

Bab ketiga Penyajian Data. Pada bab ini terdiri dari dua sub bab, yakni deskripsi umum objek penelitian, yang meliputi: deskripsi lokasi penelitian diantaranya: gambaran umum MTs Ihyaul Islam Gresik; kondisi dan letak geografis MTs Ihyaul Islam Gresik; sejarah berdirinya Mts Ihyaul Islam Gresik; sarana dan prasarana Mts Ihyaul Islam Gresik; Visi, Misi dan Tujuan MTs Ihyaul Islam Gresik; data tenaga pendidik; data murid; jadwal kegiatan; struktur organisasi; deskripsi peneliti dan deskripsi konseli. Sub yang kedua yakni permainan monopoli ekspresi untuk meningkatkan sikap asertif pada siswa-siswi MTs Ihyaul islam.

[illegible]



















Dengan media pembelajaran visual (gambar) ini, siswa dapat punya gambaran tentang materi suatu pembelajaran yang kemudian akan menjadi stimulus bagi siswa dalam memahami suatu pelajaran. Mengingat manfaat media visual akan dapat memvisualisasikan sesuatu yang akan atau sudah dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis.<sup>51</sup>

Media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio visual adalah: televisi, video-VCD, *sound slide* dan film.

Media grafis termasuk media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Saluran yang digunakan mengutamakan indera pengelihatannya (visual). Agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam

[illegible]







Permainan ini memerlukan kecerdasan, ketegasan dan ketangkasan para pemain dalam mengadakan transaksi kombinasi antara menyewakan, menjual dan membeli harta kekayaan hingga akhirnya salah seorang menjadi orang kaya mutlak, atau disebut seorang monopolist.

Menurut Fitriyawani (2013:226), “Hasil penelitian beberapa ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli serta memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak

<sup>59</sup> Yosephine deriliana, (dkk), *Efektifitas Media Permainan Monopoli Terhadap Keaktifan siswa*, Jurnal FKIP UNTAN, Pontianak hal. 4.









- 7) Pemain yang berhenti di tanah bangunan yang belum dimiliki orang. Bilamana seorang pemain berhenti di atas tanah bangunan yang belum dimiliki orang lain (dengan cara melempar dadu maupun dengan paksaan kartu kesempatan atau kartu dana umum) pemain tersebut mendapat hak untuk membeli tanah bangunan tersebut dengan harga yang sudah ditetapkan, melalui bank. Setelah memberi tanah bangunan dan mendapat kartu hak milik dari bank, kartu mana harus diletakkan terlentang di atas meja. Kalau pemain mana tak mau membeli tanah bangunan yang menjadi haknya ia harus mengembalikan kepada bank untuk dijual kepada penawar yang tertinggi. Semua pemain berhak mengajukan penawaran tidak terkecuali yang menolak pembelian tadi.
- 8) Berhenti di tanah bangunan yang dimiliki orang. Apabila seorang pemain berhenti di atas tanah bangunan yang telah dimiliki pemain lain, dengan perantaraan dadu maupun karena diharuskan oleh kartu kesempatan atau dana umum, pemilik tanah bangunan mana berhak memungut sewa atas tanah tersebut sesuai dengan tarif yang telah ditetapkan di kartu hak milik. Selanjutnya kalau di atas tanah bangunan itu didirikan rumah-rumah atau hotel sewanya dapat dipungut lebih tinggi dari tanah yang belum dibangun. Tanah yang dihipotikkan (digadaikan kepada bank) tidak berhak memungut sewa dan kartu harus diletakkan terbalik.



a) Bijinya berhenti dipetak “Masuk Penjara”.

c) Kedua dadu menunjukkan angka sama sebanyak 3 kali. Kalau pemain masuk penjara ia tak berhak menerima 200 dari bank tiap putaran. Kalau seorang pemain berhenti di petak “penjara” karena melempar dadu, ia tidak dipenjarakan. Hanya lewat saja dan tidak dikenakan hukuman apa-apa.

Keluar penjara

a) Lemparan dadu menunjukkan angka yang sama

c) Membayar uang denda 50 kepada bank sebelum tiba gilirannya

d) Pemain diberi kesempatan untuk 3 kali melempar dadu untuk mendapat angka yang sama, setelah itu ia harus segera membayar denda 50 kepada bank dan berjalan terus menurut angka dadu

17) Hotel-hotel

18) Kekurangan bangunan

19) Menjual harta kekayaan

[illegible]

20) Bangkrut (pailit)

[illegible]













Sedangkan komponen dari asertifitas antara lain adalah:

- 1) *Compliance*, ini berkaitan dengan usaha seseorang untuk menolak atau tidak sependapat dengan orang lain.
- 2) *Duration of Reply*, merupakan lamanya waktu bagi seseorang beripikir untuk mengatakan apa yang dikehendaknya, dengan menerangkannya pada orang lain.
- 3) *Loudness*, artinya berbicara dengan lebih keras biasanya lebih asertif, selama seseorang itu tidak berteriak.
- 4) *Request for New Behavior*, berarti meminta munculnya perilaku yang baru pada orang lain, mengungkapkan tentang fakta ataupun perasaan dalam memberikan saran pada orang lain, dengan tujuan agar situasi berubah sesuai dengan yang diinginkan.
- 5) *Affect*, ini bisa diartikan emosi. Ketika seseorang berbicara dalam keadaan emosi maka intonasi suaranya akan meninggi. Pesan yang disampaikan akan lebih asertif jika seseorang berbicara dengan fluktuasi yang sedang dan tidak berupa respons yang monoton atau respons yang emosional.
- 6) *Latency of Response*, adalah jarak waktu antara akhir ucapan seseorang sampai giliran kita untuk mulai berbicara. Kenyataannya

[illegible]



Objek penelitian terfokus pada siswa-siswi SMP, usia mereka berkisar 11-14 tahun, jadi telah masuk dalam kategori masa remaja, berikut penjelasan remaja:

Remaja adalah periode tertentu dari kehidupan manusia merupakan suatu konsep yang relatif baru dalam kajian psikologi. Di negara-negara barat, istilah remaja dikenal dengan “*adolence*” yang berasal dari bahasa latin “*adolescere*” (kata bendanya *adolescentia* = remaja) yang berarti tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa.<sup>71</sup>

Lerner, Boyn dan Du (2010) dalam Ningsih mengartikan remaja sebagai priode kehidupan yang mempunyai karakteristik biologis, kognitif, psikologis dan sosial yang sedang berubah dalam pola yang saling berkaitan dari yang sebelumnya disebut bersifat anak-anak ke kondisi yang kini disebut bersifat dewasa. Pada waktu sedang berlangsung perubahan

[illegible]





- 12-15 tahun = masa remaja awal
- 15-18 tahun = masa remaja pertengahan
- 18-21 tahun = masa remaja akhir

## 5. Media Monopoli Ekspresi Berbasis Nilai-nilai Islami Untuk Meningkatkan Sikap Asertif Pada Siswa

<sup>74</sup> <sup>74</sup> Hosnan, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016) hal. 229.

[illegible]



Perbedaan: penelitian ini menggunakan teknik yang berbeda untuk meningkatkan sikap asertif.

Persamaan: sama-sama meningkatkan kemampuan asertif.

2. Upaya Peningkatan Sikap Asertif Melalui Sosiodrama Pada Siswa Kelas X.1 Adminisrasi Perkantoran SMK Sudirman 1 Wonogiri V , Tahun Ajaran 2011/2012..

Perbedaan: penelitian ini menggunakan metode bimbingan konseling kelompok, sedangkan penelitian yang saat ini dilakukan adalah menggunakan metode bimbingan individu.

Persamaan: sama-sama meningkatkan sikap asertif.

3. Pengembangan Media Permainan Monopoli *Truth And Dare* Untuk Meningkatkan *Self Confident* Pada Siswa-Siswi SMP Negeri 1 Balongbendo

Perbedaan: berbeda masalah yang ditangani, berbeda kolaborasi pengembangan produknya

Persamaan : sama sama mengembangkan media monopoli sebagai produk yang diangkat sebagai penelitian, dan objek sasaran media.













Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Secara definisi peneliti merupakan seorang yang berusaha untuk membantu klien, bersedia sepenuh hati untuk membantu klien memenuhi solusi dari masalah yang yang tengah dihadapi atau mengembangkan potensi yang dimiliki klien agar klien menjadi manusia yang bermanfaat dalam kehidupan saat ini maupun masa depan.

Adapun identitas diri peneliti:

Nama : Ahmad Dlimam Al-Abror

Tempat, tanggal lahir : Gresik, 23 Januari 1997

Jenis kelamin : Laki-Laki

Agama : Islam

Riwayat pendidikan :

TK : TK Muslimat Nu Ima'an

MI : MI Ihyaul Islam Ima'an

SMP : Mts Ihyaul Islam Ima'an

SMA : MA Matholi'ul Anwar lamongan

S1 : Bimbingan dan Konseling Islam UINSA

Surabaya

#### 4. Data Konseli

## Klien 1

Nama : Tri Indah Lestari

Tempat tanggal lahir : Gresik, 19 Februari 2005

Jenis Kelamin : Perempuan





adiknya perempuan, keseharian Fajar dirumah adalah menjaga adiknya atau bermain dengan adiknya, karena setiap harinya harus ditinggal bapak dan ibunya keluar untuk berdagang ikan.<sup>77</sup>

### Klien 3

|                      |                             |
|----------------------|-----------------------------|
| Nama                 | : Ashfa Diniyyah Assa Bella |
| Tempat tanggal lahir | : Gresik, 05 Oktober 2004   |
| Jenis Kelamin        | : Perempuan                 |
| Anak                 | : ke Satu                   |
| Agama                | : Islam                     |
| Alamat               | : Ima'an Dukun Gresik       |
| Hobby                | : Membaca                   |
| Cita-cita            | : Dokter                    |
| Nama Ayah            | : Khosyi'in, S.Ag., M.Pd.I  |
| Pekerjaan            | : Swasta                    |
| Alamat               | : Ima'an Dukun Gresik       |
| Nama Ibu             | : Najahah                   |
| Pekerjaan            | : Ibu Rumah Tangga          |
| Alamat               | : Ima'an Dukun Gresik       |

## Latar Belakang Konseli

Ashfa merupakan anak yang terlahir dari keluarga yang terdidik, dia sering mendapat peringkat dikelasnya, akan tetapi hal sangat

<sup>77</sup> Wawancara dengan guru BK pada tanggal.03, Mei 2019. Pada pukul 08.30 WIB di ruang BK.

disayangkan, ashfa masih sulit untuk berinteraksi dengan temanya, cenderung diam, kalem, sering mengalah ketika diejek dan sering di buat rujukan teman-temannya untuk memberikan contekan, hal yang disayangkan pula Asfa masih sulit berbicara di depan kelas ataupun sekedar bertanya, bahkan kepada guru BK Ashfa masih menutup diri, menampakkan kalo dia memang tidak ada masalah, dia anak tunggal, yang menurut informasi dari BK dia anak yang sangat dimanja orang tuanya.<sup>78</sup>

## Klien 4

|                      |                            |
|----------------------|----------------------------|
| Nama                 | : Wardatul Faradisah       |
| Tempat tanggal lahir | : Gresik, 10 Desember 2004 |
| Jenis Kelamin        | : Perempuan                |
| Anak                 | : ke Satu                  |
| Agama                | : Islam                    |
| Alamat               | : Ima'an Dukun Gresik      |
| Hobby                | : Menulis dan Menggambar   |
| Cita-cita            | : Guru                     |
| Nama Ayah            | : M. Dlofir                |
| Pekerjaan            | : Wiraswasta               |
| Alamat               | : Ima'an Dukun Gresik      |
| Nama Ibu             | : Alfiah                   |
| Pekerjaan            | : Ibu Rumah Tangga         |
| Alamat               | : Ima'an Dukun Gresik      |

<sup>78</sup> Wawancara dengan guru BK pada tanggal.03, Mei 2019. Pada pukul 08.30 WIB di ruang BK.







### c. Desain Produk

Setelah banyak informasi yang didapatkan, peneliti mulai mencoba membuat desain mengenai permainan monopoli yang bisa digunakan untuk meningkatkan sikap asertif. Permainan ini hampir sama seperti permainan monopoli pada umumnya hanya saja pada permainan ini terdapat tugas tugas dan dalil dalil penguat sebagai pegangan klien baik dari Al Qur'an dan Al Hadits yang berfungsi meningkatkan sikap asertif. Berikut desain awal permainan monopoli ekspresi berbasis islami.

**Gambar 3.1**  
**Papan Permainan Monopoli**



**Gambar 3.2**  
**Kartu Kesempatan dan Dana Umum**



















## 1) Sesi Pertama

[illegible]



4) Sesi keempat

5) Sesi kelima

[illegible]

Proses permainan monopoli ekspresi ini dilakukan dalam 5 sesi. Sesi pertama yakni pengenalan dan tujuan peneliti datang ke MTs Ihyaul Islam Gresik kepada guru BK sekitar 90 menit. Sesi kedua, yakni pengenalan, penyampaian tujuan, pengisian angket bermain monopoli dan pendekatan singkat konselor dengan para klien sekitar 90 menit. Sesi ketiga, yakni penjelasan materi asertif, dan penerapan permainan monopoli ekspresi sekitar 120 menit. Sesi keempat bermain monopoli dan memberikan tugas setiap peserta untuk menjelaskan kartu hak milik yang dimilikinya. Sesi kelima / terakhir adalah pemberian angket post-test, sesi curhat dan motivasi. Adapun dalam pengelolaan waktu pelatihan dapat dijabarkan sebagai berikut:

### Tabel 3.3

| No. | Waktu    | Kegiatan                             | Keterangan    |
|-----|----------|--------------------------------------|---------------|
| 1   | 15 menit | Pengenalan maksud<br>tujuan          | Warming Up    |
| 2   | 50 menit | Menggali informasi<br>kepada Guru BK | Pra-pelatihan |



|   |          |  |           |
|---|----------|--|-----------|
| 2 | 60 menit | Permainan  | pelatihan |
| 3 | 10 menit | Menjelaskan materi<br>perkartu hak milik yang<br>dipunya | pelatihan |
| 4 | 5 menit  | Penutup  | penutup   |
|   |          | <b>Total waktu = 95 menit</b>                            |           |

**Tabel 3.7**  
**Pengolahan waktu kegiatan permainan sesi 5**  
**(02-07-2019)**

| No. | Waktu    | Kegiatan                      | Keterangan |
|-----|----------|-------------------------------|------------|
| 1   | 15 menit | Mengisi angket post test      | Warming Up |
| 2   | 50 menit | Sesi curhat dan motivasi      | Warming Up |
| 3   | 25 menit | Perpisahan                    | Penutup    |
|     |          | <b>Total waktu = 90 menit</b> |            |

#### D. Lokasi Penerapan Permainan

Penelitian ini dilakukan di Mts Ihyaul Islam kabupaten Gresik. Proses permainan sendiri dilakukan di Ruang OSIS MTs Ihyaul Islam, yaitu dengan ruangan berukuran 7x7 meter, ruangan tidak ber-AC namun terdapat kipas angin 1. Permainan dilaksanakan dengan menggunakan media permainan monopoli ekspresi yang sudah di susun oleh peneliti. Di dalam ruangan tersebut, sebelum permainan dimulai para klien duduk berlesehan di papan permainan. Pemilihan lokasi pelatihan di MTs Ihyaul Islam ini memiliki beberapa alasan sebagai berikut:

1. Paman peneliti merupakan salah satu pengajar di MTs Ihyaul Islam sehingga peneliti bisa menggali informasi bagaimana lingkungan sekolahnya.



2. Peneliti memiliki kontak salah satu guru BK di MTs Ihyaul Islam sehingga peneliti bisa menggali informasi apakah ada siswa yang sikap asertifnya perlu ditingkatkan.
3. Lokasinya berada di desa sebelah sehingga memungkinkan mempermudah peneliti untuk melakukan penelitian.

#### E. Hasil Implementasi Permainan Monopoli Ekspresi untuk Meningkatkan Sikap Asertif pada siswa

Secara umum dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian RND, yaitu sebuah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk tertentu dan untuk mengujikan produk tersebut. Dalam penelitian ini penulis tetap menggunakan dua metode penelitian yaitu metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan data bersifat kualitatif serta metode penelitian kuantitatif untuk menghitung angket sekala penilaian uji ahli. Peneliti mendiskripsikan data tentang hasil pengembangan permainan monopoli ekspresi untuk meningkatkan sikap asertif pada siswa, peneliti menggunakan metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa hasil observasi lapangan, wawancara penelitian dengan guru BK, wawancara peneliti dengan teman dekat klien, wawancara peneliti dengan para klien baik wawancara melalui lisan atau wawancara tertulis yang disediakan pada lembar kuesioner, selain itu hasil angket uji ahli juga melengkapi penyajian data pada penelitian ini. Dalam penyajian data ini peneliti akan mendiskripsikan data yang diperoleh di lapangan terkait fokus penelitian yaitu pengembangan media





Selain Tari, Fajar juga sangat terlihat menonjol kurangnya sikap asertif, dari caranya menjelaskan, sesekali dia mendongakkan kepala keatas, gagap juga kalau berbicara, dan menyingkuri temannya ketika berbicara. Fajar kali ini juga mendapatkan 3 kartu, pantai, persahabatan, dan jatuh cinta. Dari ketiga itu kotak jatuh cinta yang paling sulit untuk di jelaskan oleh Fajar, akan tetapi konselor terus menggiring Fajar untuk berani berbicara meski dia laki-laki sendiri.

[illegible]



Penjelasan diatas sangat terlihat perkembangan mereka, tak lupa pula konselor memberikan contoh yang baik tentang sikap asertif, contoh yang benar tentang sikap asertif, menjelaskan sikap-sikap dari para konseli yang masuk kategori sikap asertif yang perlu dipertahankan, dan mana saja sikap asertif yang perlu terus untuk di latih.

[illegible]











Pengalaman Organisasi : SEMA FDK  
APDI  
PSP2M

pengalaman kerja : SEKJUR FDK  
KAPRODI BKI

## Penguji II

Nama : Yusria Ningsih, M.Kes

NIP : 197605182007012022

Tempat & Tanggal : Situbondo, 18 Mei 1976

Alamat : Jl. Raden Wijaya V/24 Sawotratap Aloha

No Hp : 081252515198

Riwayat Pendidikan : S1 IAIN UINSA 1998  
S2 UNAIR 2002

Pengalaman Organisasi : Sekretaris Muslimat PCMNU Situbondo.  
Pembina PAUD / Play Group AINI Situbondo.

Konselor HIMPAUDI dan TK.

pengalaman kerja : - SEK PRODI PMI  
AKBID (Nurul Jadid Paiton, Mojokerto,  
Hafshawati Genggong, Sukorejo dll).  
AKPER (Muhammadiyah Jember, Mojokerto  
dll)  
STKIP PGRI Situbondo

**Penguji III :**

Nama : Dr. H. Abd. Syakur, M.Ag

NIP : 196607042003021001

Tempat & Tanggal : Jombang, 4 Juli 1966

Lahir

Alamat : Graha SA Blok I No.35 Wiyung Surabaya

No Hp : 081357375910

Riwayat Pendidikan : S1 IAIN Sunan Ampel 1991

S2 IAIN Sunan Ampel 2001

S3 UIN Sunan Kalijaga 2008

Pengalaman Organisasi : -

pengalaman kerja : KAPRODI KPI

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji ahli pada lembar deskripsi, produk yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat dikatakan tepat dan bermanfaat karena dapat membantu meningkatkan sikap asertif siswa-siswi. Meskipun permainan ini sudah sesuai dan bermanfaat sebagaimana yang tertulis dalam lembar deskripsi tim uji ahli, namun secara prosedur atau praktik permainan perlu diadakan perbaikan. Selain itu, sebagaimana yang disampaikan penguji ahli bahwa dadu dibuat menjadi dua. Selain itu, salah satu penguji memberikan saran untuk mengganti sedikit redaksi di kartu dana umum dengan redaksi yang cocok buat siswa usia SMP. Para penguji juga menyampaikan agar materi keislaman perlu ditekankan lagi nantinya.

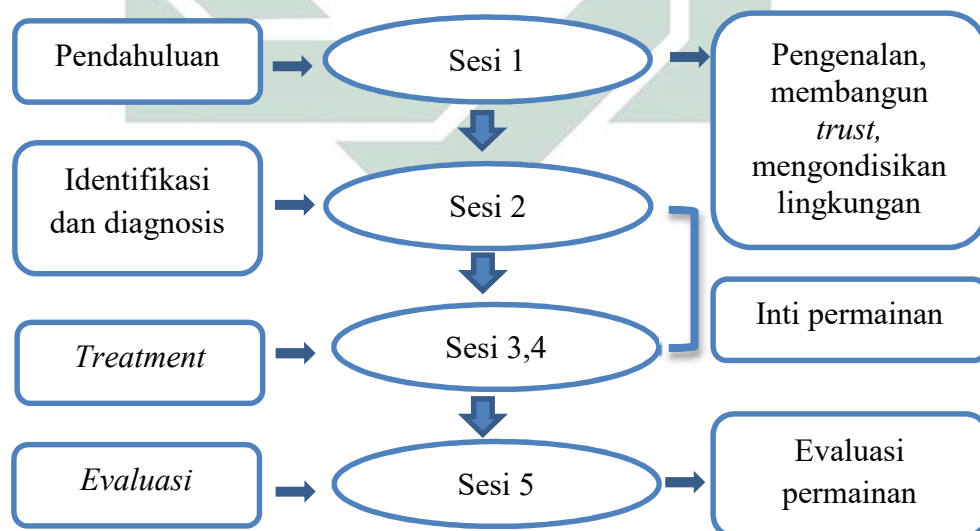
## ANALISIS DATA

## 1. Analisis Permainan

Secara keseluruhan analisis proses pengembangan media permainan monopoli ekspresi untuk meningkatkan sikap asertif pada siswa sesuai dengan proses konseling pada umumnya, hanya saja dilaksanakan dengan bentuk pelatihan sederhana. Lebih jelasnya, proses pelatihan dapat dilihat melalui bagan sebagai berikut:

### Bagan 4.1

#### Analisis Sistematika Permainan



- a. Pendahuluan merupakan proses awal pada setiap penelitian, pendahuluan yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini dilaksanakan dengan cara menggali informasi kepada guru BK dan mendatangi para siswa di masing masing. Hal ini dilakukan oleh peneliti kepada para siswa yang disebut dengan observasi yang bertujuan agar siswa dan peneliti saling mengenal satu sama lain sehingga mereka merasa nyaman dan terbuka dengan peneliti serta bersedia untuk bermain. kegiatan ini dapat dikategorikan sebagai pengkondisian sunyek.
- b. Sesi kedua, merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti kepada para siswa selaku subyek dengan memberikan angket yang berisi 50 butir soal dengan pilihan ganda, pertanyaan seputar kegiatan sehari-hari yang mencerminkan perilaku asertif. Hasil dari jawaban siswa bisa disimpulkan, jika mereka memiliki sikap asertif yang bagus namun jika mereka tidak mereka perlu ditingkatkan. Dalam proses konseling kegiatan ini dapat dikategorikan sebagai identifikasi masalah, hal ini dilakukan peneliti agar peneliti dapat mengetahui masalah atau potensi yang dimiliki oleh siswa-siswi, sehingga dapat dilakukan pendampingan untuk menyelesaikan permasalahannya dan mengembangkan potensi yang dimiliki. kemudian dilaksanakan permainan singkat pada awal pertemuan sebagai pemanasan untuk treatment selanjutnya.

- c. Pada sesi ketiga dan keempat yakni tahap permainan monopoli ekspresi (*Treatment*) ini, dapat dikatakan sebagai tahap inti dalam proses meningkatkan sikap asertif siswa-siswi. Tahap ini dilakukan setelah mengetahui permasalahan yang dialami siswa. Konselor pun memberikan materi tentang sikap asertif kepada para peserta, dampak burukn kurangnya sikap asertif, dan kelebihan mempunyai sikap asertif. Kemudian dilanjutkan *fillow up* yang berupa permianan monopoli ekspresi, permainan ini bisa digunakan untuk meningkatkan sikap aserti siswa siswi karena telah didesain dengan sedemikian rupa. Permiannan monopoli eksprsi ini dilakukan langsung oleh siswa. Tahap ini juga bisa dikatan sebagai *Treatment* dalam proses konseling.
- d. Sesi kelima merupakan proses akhir yang disebut sebagai proses evaluasi dari permainan monopoli ekspresi yang sudah dilakukan oleh siswa. Dalam tahap konseling maupun tahap pelatihan kegiatan ini dikategorikan sebagai evaluasi. Pada proses ini dapat diketahui sejauh mana tercapainnya tujuan awal pelatihan. Evaluasi ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:
- 1) Melihat kemauan dan ketertarikan siswa terhadap permainan monopoli ekspresi.
  - 2) Mengukur kemampuan siswa dengan melihat sejauh mana siswa-siswi mengalami perubahan.







Data Kualitatif yang disajikan dalam penelitian ini adalah hasil wawancara serta observasi. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwasanya para siswa-siswi tersebut memiliki permasalahan yang sama yaitu kurangnya sikap asertif. Hal ini membuat para siswa siswi mengalami hambatan secara sosial. Dengan adanya permainan ini dapat dilihat sedikit demi sedikit perubahan yang diperlihatkan oleh siswa siswi.

Perubahan yang dilakukan berdampak dengan interaksi sosialnya sehingga dapat dikatakan bahwa permainan monopoli ekspresi ini bisa digunakan untuk meningkatkan sikap asertif. Selain pengaruh interaksi soialnya, dapat dilihat bahwa dengan meningkatkan sikap asertif siswa siswi bisa juga mempengaruhi sisi akademis mereka. Seperti dalam proses belajar mengajar, ketika tidak memahami apa yang disampaikan bapak/ibu guru mereka yang bermasalah dengan sikap asertif tidak berani bertanya sehingga mereka tidak akan ketinggalan pelajaran. Selain itu ketika bapak/ibu guru memberikan tugas berkelompok, siswa siswi yang memiliki masalah dengan sikap asertif akan sulit untuk di terima oleh teman-temannya sehingga mereka tidak mendapatkan kelompok.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan meningkatkan sikap asertif siswa siswi akan mudah melakukan kegiatan apaun yang diinginkan Selain itu baik dalam segi sosial maupun akademik akan berkesinambungan ketika siswa-siswi bisa bersosial dengan baik maka komunikasi dengan







#### d. Revisi Produk Pengembangan

[illegible]



Demikian proses pengembangan media permainan monopoli ekspresi ini dilakukan oleh peneliti. Dengan adanya saran dan masukan dari tim uji ahli dan telah dilakukannya revisi sesuai dengan saran dan masukan tim uji ahli, produk ini dapat dikatakan cocok dan sesuai untuk membantu siswa MTs yang memiliki sikap asertif yang kurang.

Berbicara mengenai hasil implementasi dari penerapan permainan monopoli ekspresi ini berdasarkan data-data yang diperoleh menunjukkan bahwa permainan monopoli untuk meningkatkan keasertif dapat dikategorikan cukup berhasil. Data awal



dapatkan tentang para siswa yaitu mereka kalau kemana-mana selalu dengan teman dekatnya, tidak mau dan sulit bergaul dengan teman lainnya, irit bicara, perlu pemahaman yang lebih ketika komunikasi, sering cemas, jarang tersenyum dan pendiam. Setelah penerapan permainan monopoli ekspresi terdapat perubahan pada para siswa yakni mereka selalu memasang ekspresi ceria, tidak terlihat kecemasan di mimik muka para klien, mulai berinteraksi dengan teman-temannya. Perubahan yang terjadi pada para siswa sedikit demi sedikit mulai terlihat, perubahan ini terlihat ketika terjadi perbedaan antara penerapan permainan monopoli ekspresi tahap pertama, tahap kedua dan tahap ketiga.

Bahkan sangat terlihat jelas bahwa para klien sangat *enjoy* dengan *treatment* permainan monopoli tersebut, dibuktikan dengan hasil di pertemuan terakhir yakni sesi curhat dan menuliskan testimoni, mereka bahkan saling bercanda tawa dalam ruangan dan tak lagi takut untuk berbicara dan meminta pendapat. Lembar testimoni permainan akan disertakan di lembar lampiran.





Media ini perlu penambahan tugas dalam kotak-kotaknya yaitu mengekspresikan kotaknya, sehingga permainan ini lebih menarik, dan juga mengasah sikap asertif klien yaitu berekspresi.<sup>82</sup>

Jika pembaca menemukan hal yang kurang baik terkait dengan desain permainan, materi permainan dan buku panduan, maka itu merupakan murni kesalahan peneliti. Oleh karena itu, kepada pembaca yang baik alangkah baiknya jika sudah melihat bentuk permainan monopoli ekspresi ini dapat memperbaikinya dengan referensi.

Seorang siswa yang memiliki sikap asertif kurang seperti yang dikatakan sebelumnya, bahwa bentuk permainan monopoli ekspresi dalam hasil penelitian bukanlah hal yang dapat mencukupi kebutuhan siswa untuk meningkatkan sikap asertifnya. Namun dengan demikian, jika lembaga dan masyarakat ining mengaplikasikan pada siswa yang memiliki sikap asertif yang kurang maka lembaga dan masyarakat sudah membantu siswa SMP tersebut dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya serta membantu mengarahkan masa depan siswa dengan berani mengeksplor tanpa ada hambatan.

[illegible]



- Budiono Alief, 2012, “*Sikap Asertif dan Peran Keluarga Terhadap Anak*”, Jurnal Dakwah dan Komunikasi STAIN Purwokerto, Vol.6 No. 1, Purwokerto.
- Bungin, Burhan. 2013. *Metodologi Penelitian Sosial & Ekonomi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*. Jogjakarta: FlashBooks.
- Danim, Sudarwan, 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fensterheim. 1995. *Jangan Bilang Ya Bila Anda Akan Mengatakannya Tidak*. Jakarta: Gunung Jati.
- Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Hamzah B. Uno, 2006, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara,
- Hosnan, 2016, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- <http://pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-ekspresi/>. Diakses pada tanggal. 27 mei 2019.
- Hujair AH Sanaky, 2013, *Media Pendidikan Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Hurlock, Elizabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar. 1996. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Jannah. 2016. *“Adolesence’s and Development in Islam”*, Jurnal Psiko Islam Media. Vol. I No. 01.
- Kementrian Agama RI. 2011. *Al-Qur’an dan Terjemah (Edisi yang Disempurnakan)* Jilid 10. Jakarta: Widya Cahaya.
- Ma’isyah, Mukfiah. 2016. *“Pengembangan Paket Pelatihan konseling Keluarga Dalam Meningkatkan Kualitas peran Ibu Rumah Tangga di Desa Kepuh Kejayan Pasuruan”*. Skripsi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Marini dan Andriani, 2005, *Perbedaan Asertifitas Remaja ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua*, Jurnal Psikologia,
- Moleong, Lexy J.. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Noraini. 2002. *Asertif dan Komunikasi*. Kuala Lumpur: Maziza SDN. BHD.
- Nunu Mahnun, 2012, *Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. Jurnal Pemikiran islam*, , Vol 37. No.1.
- Padmomartono, Sumardjono. 2014. *Konseling Remaja*. Yogyakarta: Ombak.
- Purnomowati, Sri. 2011. *Membangun Persahabatan Sehat dengan Komunikasi Asertif*. Surabaya: Arta Sarana Media.

- Putra, Nusa. 2015. *Research and Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rusdi Susilana & Cepi Riyana, 2007, *Media Pembelajaran hakikat pengembangan, pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung: Wacana Prima.
- Rusyan, A. Tabrani dan Daryani, 1993, *Penuntun Belajar yang Sukses*, Jakarta: Nine Karya.
- Sadiman, Arif S. dkk..1996. *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sarlito W. Sarwono, 2013, *Psikologi Remaja*, Jakarta: Rajawali Pers,
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Soetomo. 1993. *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuanitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umar, 2014, *Media Pendidikan Peran dan Fungsinya Dalam pembelajaran*, Jurnal Tarbawiyah, , Vol 11. No. 1.



